

DE GRAPPIGE BABY'S UIT ALLE DELEN VAN DE WERELD HOUDEN HET NIET LANGER UIT IN HUN BOXEN.

ZE WILLEN NAAR HUN FLESJES - EN DAT VIA DE KORTSTE WEG.

Het spelmateriaal

- 1** bord
- 3** baby's met rode luiers
- 3** baby's met gele luiers
- 3** baby's met groene luiers
- 3** baby's met blauwe luiers
- 1** dobbelsteen
- 1** handleiding

Het doel van het spel

De speler die de hem toevertrouwde baby's als eerste van hun box naar de flesjes heeft gevoerd, heeft gewonnen. Ondertussen moet men proberen de medespelers te ergeren en hun baby's zo vaak mogelijk terug te sturen naar hun box.

De spelvoorbereidingen

Elke speler krijgt 3 baby's met luiers van een kleur naar zijn keuze. De baby's worden in de box van hun kleur gezet. De jongste speler begint, daarna wordt met de wijzers van de klok mee om de beurt gespeeld.

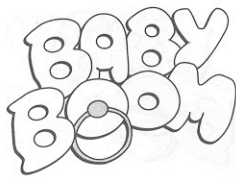
Het begin van het spel

In de boxen van hun kleur wachten de baby's erop in het spel gebracht te worden. De roze velden op het bord beelden het pad uit dat door elke baby afgelegd moet worden op weg naar de flesjes. De baby's beginnen hun tocht over de roze velden vanuit de met een pijl gekenmerkte startvelden met hun eigen luier-kleur. De vier grote gekleurde flesjes met de fopspenen in de passende luierkleur vormen het doel van elke groep baby's.

De baby's in de boxen kunnen pas in het spel gebracht worden wanneer een "6" gegooid wordt. Wanneer een speler nog geen enkele baby in het spel heeft, mag hij per beurt drie keer achter elkaar gooien. Zodra hij met een "6" een baby in het spel heeft gebracht, vervalt deze bijzondere regeling.

Zo lang er nog baby's in de eigen box staan, moet men bij een "6" een nieuwe baby in het spel brengen. De nieuwe baby wordt op het startveld van de eigen kleur gezet. Wanneer dit veld nog bezet is door een andere eigen baby, moet deze eerst met de "6" verplaatst worden. Wanneer er echter een vreemde baby op het startveld staat, wordt het teruggestuurd naar de eigen box.





Het spelverloop

Wanneer een speler aan de beurt is, gooit hij de dobbelsteen en verschuift zijn baby over het pad in de richting van de pijl met het aantal ogen dat hij gegooid heeft. Over eigen en vreemde baby's wordt heengesprongen. De velden waarover heengesprongen wordt tellen wel mee. Op elk veld mag slechts één baby staan.

Wanneer een speler verscheidene baby's op het bord heeft, mag hij zelf beslissen met welke baby hij de zet uitvoert.

Wanneer een baby met zijn laatste punt op een veld komt waarop een baby van een medespeler staat, zet de speler die vreemde baby terug in zijn bijbehorende box en zet zijn eigen babyfiguur daarvoor in de plaats op het veld waarop die vreemde baby stond. De teruggestuurde baby moet dus weer helemaal opnieuw beginnen! Een speler mag echter geen vreemde baby's terugsturen wanneer ook een andere zet mogelijk is. Op velden met eigen baby's mag een speler niet landen.

Zolang er nog eigen baby's in de box zijn en wachten op hun beurt aan het spel deel te nemen, mag geen eigen baby op het bijbehorende startveld blijven staan. Bij de eerste mogelijkheid moet het startveld vrij gemaakt worden.

"6" Gooien

Wie een "6" gooit, mag na zijn zet nog eens gooien. Wanneer de speler al zijn baby's al in het spel heeft, zet hij na een "6" gegooid te hebben een eigen baby zes velden vooruit en gooit dan nog een keer. Wanneer na een "6" nogmaals een "6" wordt gegooid, mag de speler nog een keer gooien etc. Wanneer met een "6" de laatste baby bij zijn flesje is gekomen, vervalt de extra worp.

De flesjes

Het doel van de baby's is de grote fles van de eigen luiierkleur. Wie met één van zijn baby's het hele roze pad heeft afgelegd, zet zijn baby op één van de gekleurde velden van de eigen fles. Ook deze velden worden meegeteld bij de zetten. Er mag over baby's worden heengesprongen die zich reeds op één van deze fles-velden bevinden. Een baby mag alleen op de flesvelden van zijn eigen kleur komen.

Het einde van het spel

De speler die als eerste al zijn baby's op de drie velden van zijn fles heeft staan, heeft gewonnen. De overige spelers kunnen verder spelen om de andere plaatsen.

